ALT!

260 SEITEN ULTIMATIVER RETRO-SPASS

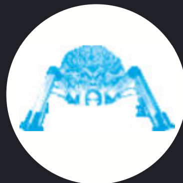
retro* GAMER

SPEZIAL 1/2016
Deutschland € 14,95
Österreich € 16,90
Schweiz SFR 25,80



MEGA-SPECIAL
30 JAHRE AMIGA

DAS JAHRBUCH

BALLBLAZER # DEFENDER # DOOM # DRIVER # ELDER SCROLLS # FEUD # FINAL FANTASY 6 # GABRIEL KNIGHT #





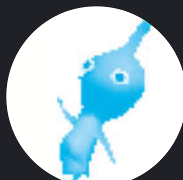




GAUNTLET # GOLD RUNNER # HALF-LIFE #





KNIGHT LORE # KNIGHTS OF THE SKY # LEMMINGS # MONKEY ISLAND 2 # PAC-MAN # POLICE QUEST 2 #

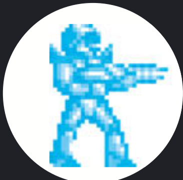








PUZZLE BOBBLE # ROBOTRON 2084 # SHANNARA # SUPER CARS # SYNDICATE # TAU CETI #





ULTIMA UNDERWORLD # WING COMMANDER # WIZBALL # ZACKMCKRACKEN # ZYNAPS #









GENRE-SPECIALS
Echtzeit-Strategie, Point-&-Click-Adventures, Ego-Shooter, Fußball-Spiele, Maze Games

REPORTS
Lost in Translation, DDR-Computer-spiele, Die größten Underdogs, Die besten Cheats

RETRO-SYSTEME
C128, Amiga 500, Amiga 1000, Amiga 1200, Dragon 32, Colecovision, TRS-80, VC20



retro* GAMER

DAS ERSTE JAHRBUCH



Zum ersten Mal, seit im Sommer 2012 Ausgabe 1 des deutschen **Retro Gamer** erschien, veröffentlichen wir ein Jahrbuch, wie es die britische Retro Gamer schon lange macht. Auf stolzen **260 Seiten** haben wir die aus Sicht der Redaktion besten Artikel der Ausgaben 3/2014 bis 4/2015 ausgewählt, fein säuberlich nach Rubriken sortiert.

Darüber hinaus gibt's einen 32-seitigen Schwerpunkt **30 Jahre Amiga**, für den wir mehrere neue Artikel geschrieben haben. Angefangen beim **Amiga 1000**, der 1985 in den USA und 1986 in Deutschland erschien, begeisterte dieser Home Computer vor allem mit seinen Grafikfähigkeiten. 1987 folgte dann der **Amiga 500**, der nicht zuletzt in Deutschland große Erfolge feierte und die mit dem C64 begründete Vorherrschaft von Commodore auf Dauer fortzuschreiben schien. Doch sowohl Konsolen als auch PCs rüsteten technisch auf, und auch der **Amiga 1200** (respektive dessen Business-Bruder **Amiga 4000**) konnten es trotz verbessertem Innenlieben nicht mehr mit dem Marktumfeld aufnehmen. 1994 hieß es "Game Over" für Commodore.

Der Hauptteil des Hefts bringt euch Klassiker-Checks wie **WizBall** und **Half-Life**, Schwerpunkte à la **Lost in Translation** oder **Die größten Underdogs**, Making-Of-Berichte zu Retro-Hits wie **Ballblazer** oder **Zynaps**, Retro-Revivals zu **Monkey Island** oder **Wing Commander**. Dazu kommen ausführliche Firmen-Archive, etwa über **Thalion** und **Origin Systems**, lange Historien-Artikel (z.B. **Elder Scrolls** oder **Defender**) und Grundlagen-Reports zu beliebten Genres wie **Echtzeit-Strategie**, **Ego-Shooter** und **Point&Click-Adventures**. Abgerundet wird das Jahrbuch durch Außenseiter-Berichte zu **Commodore 128**, **Dragon 32** & Co.

Wer sich in der ersten Jahreshälfte unser 1. Sonderheft *(Die besten Retro-Spiele)* gekauft hat, kann sich übrigens sicher sein: Keine Seite daraus findet sich in diesem neuen Sonderheft wieder.

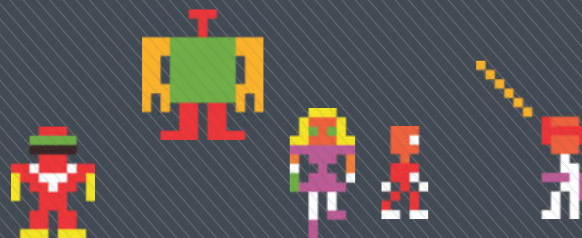
Und nun viel Spaß mit dieser geballten Ladung Retro-Games!

Euer Retro Gamer Team



retro GAMER SPEZIAL 1/2016

DAS JAHRBUCH



AMIGA-SPECIAL



006 30 Jahre Amiga
Modellübersicht zum Homecomputer-Erfolg von Commodore

008 Amiga 1000
Teuer und für Grafik-Profis gedacht, beglückte der A1000 auch Spieler

010 Amiga 500 (Retro-Revival)
16-Bit-Volkscomputer: Jörg Langer erinnert sich an A500 und Lieblingsspiele

012 Sammler-Check Amiga 500
Alles, was Sammler über den Amiga 500 und wichtige Peripherie wissen müssen

022 Amiga 1200 Retrospektive
Bessere Technik: Mit dem A1200 stemmte sich Commodore gegen die PC-Konkurrenz

028 Amiga 1200 Außenseiter
Für den A1200 erschienen tolle Spiele – von einigen habt ihr noch nie gehört

032 Top 25 Amiga Games
Neun Jahre Amiga – 25 Spiele-Hits

KLASSIKER-CHECK

038 Police Quest II
Anatol Locker über echte Polizeiarbeit und deren Umsetzung in einem Sierra-Spiel

040 Half-Life
Valve hob das Shooter-Genre auf einen ganz neuen Level – meint Jörg Langer

042 WizBall
Knut Gollert erinnert sich: putzig anzusehen, motivierend, hammerschwer

044 Shannara
Mick Schnelle liebt die Romanvorlage, aber auch diese Versoftung durch Legend

046 Ultima Underworld
Vielleicht kein echtes *Ultima*, aber ein echtes Meisterwerk, schreibt Michael Hengst

SCHWERPUNKT

048 Lost in Translation
Aus kulturellen Gründen wurde manches Retrospiel in der Lokalisierung stark verändert

056 DDR-Computer-Spiele
Mario Donick erinnert an die Helden (und Spiele) der DDR-Homecomputer-Szene

060 Die Underdogs der Spielehelden
Mario kennt jeder! Aber was ist mit einigen anderen, unterschätzten Spiele-Heroen?

068 Pac-Man-Report
Der Welterfolg war kein Zufall: Hinter *Pac-Man* steckt viel mehr, als man erst meint

072 Die besten Cheats
Ob „Peek & Poke“ oder Gamepad-Eingaben: Schon immer gab es versteckte Schummeleien

MAKING OF

80 Ballblazer
Wenn LucasArts ein Sportspiel macht, dann kein gewöhnliches...

84 Robotron 2084
Der Urvater der Twinstick-Shooter kannte kein Scrolling, dafür panische Dauer-Action

88 Tau Ceti
Schattierte 3D-Grafik und eine spannende Science-Fiction-Story ergaben diesen Hit

92 Super Cars
Es muss nicht immer eine Renn-Sim sein: *Super Cars* setzte den Spaß auf Platz 1

96 Zynaps
Das kultige Shoot-em-up von Hewson Consultants glänzte auf allen wichtigen Homecomputern

100 Knights of the Sky
Microprose schuf einen packenden Kampf- Flugsimulator im Ersten Weltkrieg

104 Feud
Zwei Zauberer-Zwillinge bekämpfen sich aufs Blut – und gehen dazu Kräutersammeln

108 Zak McKracken
Der Untertitel „Die außerirdischen Gehirn-Bieger“ sagt alles zum Lucas-Arts-Adventure

EXPERTEN-WISSEN

112 Labyrinth-Spiele
Genre-Check: Wer in den 70ern und 80ern spielte, kam nicht an den Maze Games vorbei

120 Echtzeit-Strategie
Von der Geburt und Evolution eines Genres, das in den 90ern oft die Charts dominierte

128 Fußballspiele
Jeder wäre der beste Nationaltrainer – doch erst Videospiele machten uns zum WM- oder Liga-Spieler

138 Ego-Shooter
Kein anderes Genre polarisierte stärker, und keines brachte die Technik stärker voran

146 Point&Click-Adventures
Kommt mit uns zurück in die gute alte Zeit der Grafik-Adventures



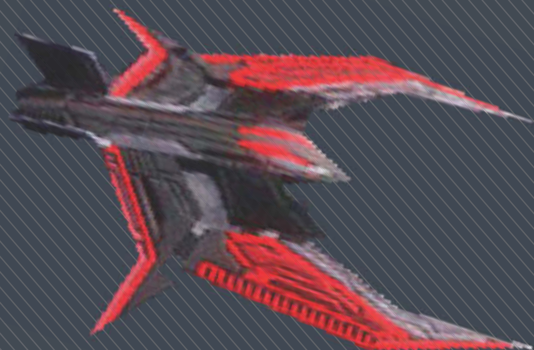
010



055



120





192



240

FIRMEN-ARCHIVE

156 Microprose
Ob Globalstrategie oder Simulation – auf Sid Meier und Bill Stealey war Verlass

160 Thalion
Deutsche RPG-Cracks produzierten für Amiga & ST – und gingen mit diesen unter

166 Rushware
Juergen Goeldner und Hans Rabe machten Kaarst zum Zentrum des Spiele-Publishing

171 Virgin Interactive (Gang of Five)
Aus dem internen Fünfmann-Studio wurde ein großer europäischer Spiele-Hersteller

176 Origin Systems
Hardware? Nur vom Besten! Kosten? Egal! Origin produzierte Mega-Hits – und Verluste

AUSSENSEITER-REPORT

182 VC20-Spiele
Der kleine Bruder des C64 gebar trotz mieser Technik hervorragende Spiele

186 Commodore 128
Der C128 hatte doppelt so viel Speicher wie der C64 – diese Games nutzten ihn!

190 TRS-80
Ende der 70er verkaufte sich kein Heimcomputer besser oder bot mehr Software

192 Dragon 32
Typischer „Gehäuse-mit-Tastatur-Computer“ mit vergessenen Spiele-Highlights

196 Colecovision
Ob *Pit Stop* oder *Nova Blast* – für diesen frühen Homecomputer erschienen viele interessante Games

HISTORIE

200 Knight Lore
Es war nicht das erste Iso-Action-Adventure, aber das vermutlich prägendste von allen

208 Elder Scrolls
Von *Arena* bis *Skyrim* erschuf Bethesda immer wieder riesige, überzeugende RPG-Welten in 3D

216 Driver
Knifflige Missionen, geniales Fahrgefühl und Schauplätze auf der ganzen Welt

224 Defender
Nach *Defender* war Scrolling für Shoot-em-ups Pflicht – doch wenige erreichten das Vorbild

232 Puzzle Bobble
Farben kombinieren als Sucht: Dieses quirlige *Bubble Bobble*-Spinoff wurde zur eigenen Serie

RETRO-REVIVAL

238 Wing Commander
Heinrich Lenhardt steigt erneut ins Cockpit

240 Monkey Island 2
Jörg Langer rätselt als Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood

242 Gauntlet 2
Die Labyrinth-Kämpferei ist für vier Spieler spaßig wie eh und je

244 Final Fantasy 6
Michael Hengst über das letzte klassische „2D-Final-Fantasy“

248 Gabriel Knight
Mick Schnelle über Gabriel Knight und den Spiele-Schauplatz München

250 Doom
Der Ego-Shooter von id-Software, dem alle anderen nacheiferten

252 Lemmings
Sie waren klein und todessehnsüchtig...

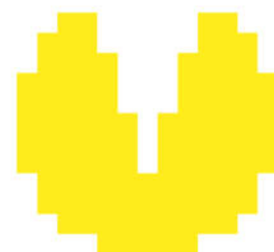
254 Syndicate
Knut Gollert liebte den Bullfrog-Klassiker

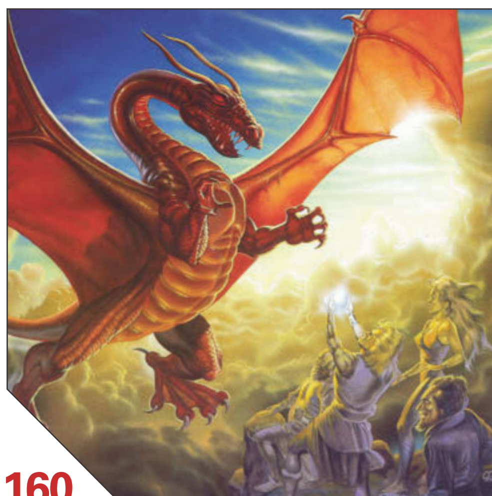
256 Gold Runner
Erst auf dem ST, dann auf dem Amiga erschienen – Anatol Locker erinnert sich an den Vertikalscroller

RUBRIKEN

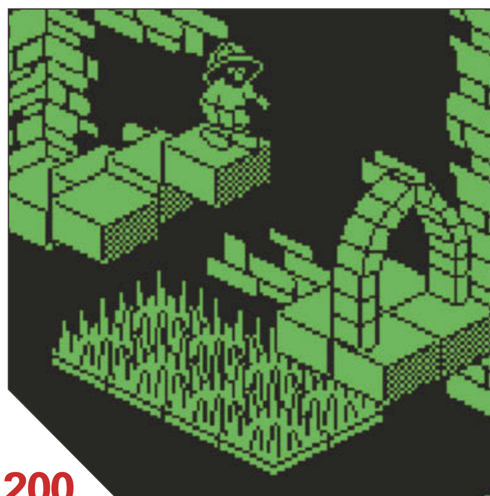
003 Editorial

258 Vorschau





160



200



252



30 JAHRE AMIGA

DIE WICHTIGSTEN AMIGA-MODELLE



» AMIGA 1000

- ERSCHIENEN: Q3 1985
- CPU: MOTOROLA 68000
- CHIPSATZ: ORIGINAL (OCS)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X256 NON-INTERLACED MIT 16 FARBEN
- RAM: 256 (SPÄTER 512) KB
- ANFÄNGLICHES OS: 1.0
- HÖCHSTES OS: 3.1
- TRIVIA: TRUG IN USA KEIN COMMODORE-LOGO, TASTATUR WAR UNTER DAS GEHÄUSE SCHIEBBAR



» AMIGA 2000

- ERSCHIENEN: Q2 1987 (B-MODELL: 1988)
- CPU: MOTOROLA 68000
- CHIPSATZ: ORIGINAL (OCS)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X256 NON-INTERLACED MIT 16 FARBEN
- RAM: 512 KB (A-MODELL), 1 MB
- ANFÄNGLICHES OS: 1.2
- HÖCHSTES OS: 3.9
- TRIVIA: ZORRO-II-STECKPLÄTZE, FESTPLATTEN-VERSION NAMENS A2000 HD, ÜBERARBEITETE »B«-VERSION AB 1988 MIT AMIGA-500-CHIPSET »FAT AGNUS«



» AMIGA 500

- ERSCHIENEN: Q4 1987
- CPU: MOTOROLA 68000
- CHIPSATZ: ORIGINAL (OCS)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X256 NON-INTERLACED MIT 16 FARBEN
- RAM: 512 KB
- ANFÄNGLICHES OS: 1.2
- HÖCHSTES OS: 3.1
- TRIVIA: DIE MIT ABSTAND MEISTVERKAUFTE AMIGA-VARIANTE



» AMIGA 3000

- ERSCHIENEN: Q3 1990
- CPU: MOTOROLA 68030
- CHIPSATZ: ENHANCED (ECS)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X256 NON-INTERLACED MIT 16 FARBEN
- RAM: 1 MB (PLUS 1-4 MB FAST RAM)
- ANFÄNGLICHES OS: 1.3
- HÖCHSTES OS: OS: 3.9 (4.1 MIT POWERPC-CARD)
- TRIVIA: TOWER-VARIANTE NAMENS A3000 T, UNIX-VARIANTE MIT 2 MB RAM NAMENS A3000 UX

Nach dem C64 floppte Commodore mit Plus/4 und kaufte dann die richtige Firma auf: Der gleichnamige Amiga hatte zwar Startschwierigkeiten und wurde zunächst vom Atari ST dominiert, doch dann folgte der Amiga 500 und damit (in „etwas kleiner“) der zweite Volkscomputer-Erfolg. In diesem Special feiern wir Commodores 16/32-Bit-Serie und gehen insbesondere auf Amiga 1000, 500 und 1200 näher ein.

MIGA



» AMIGA 500+

- ERSCHIENEN: Q4/1991
- CPU: MOTOROLA 68000
- CHIPSATZ: ENHANCED (ECS)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X480 NON-INTERLACED MIT 4 FARBEN
- RAM: 1 MB
- ANFÄNGLICHES OS: 2.04
- HÖCHSTES OS: 3.1
- TRIVIA: EIN AMIGA 500 MIT MEHR SPEICHER UND ECS-CUSTOM-CHIPS



» AMIGA 600

- ERSCHIENEN: Q2/1992
- CPU: MOTOROLA 68000
- CHIPSATZ: ENHANCED (ECS)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X480 NON-INTERLACED MIT 4 FARBEN
- RAM: 1 MB
- ANFÄNGLICHES OS: 2.05
- HÖCHSTES OS: 3.9
- TRIVIA: PCMCIA-UNTERSTÜTZUNG, FESTPLATTEN-VARIANTE NAMENS A600 HD



» AMIGA 4000

- ERSCHIENEN: Q4/1992
- CPU: MOTOROLA 68EC030, SPÄTER 68040
- CHIPSATZ: ADVANCED GRAPHICS ARCHITECTURE (AGA)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X480 NON-INTERLACED MIT 256 FARBEN
- RAM: 2 MB (PLUS 2-4 MB FAST RAM)
- ANFÄNGLICHES OS: 3.0
- HÖCHSTES OS: 3.9 (4.1 MIT POWERPC-CARD)
- TRIVIA: 1994 ERSCHIEN TOWER-VARIANTE AMIGA 4000 T MIT 4 MB FAST RAM



» AMIGA 1200

- ERSCHIENEN: Q4/1992
- CPU: MOTOROLA 68EC020
- CHIPSATZ: ADVANCED GRAPHICS ARCHITECTURE (AGA)
- MAX. AUFLÖSUNG: 640X480 NON-INTERLACED MIT 256 FARBEN
- RAM: 2 MB
- ANFÄNGLICHES OS: 3.0
- HÖCHSTES OS: 3.9 (4.1 MIT POWERPC-CARD)
- TRIVIA: AGA-NACHFOLGER DES A500, FESTPLATTEN-VERSION NAMENS A1200 HD

AMIGA



Seiner Zeit voraus, zu teuer für Privatanwender und nicht zuletzt deshalb bald vom Atari ST bedrängt – so könnte man den Amiga 1000 beschreiben. Oder aber als das Traumprojekt eines Techniktüftlers, der vorher maßgeblich am Atari 400/800 beteiligt gewesen war.



» Amiga-Vater Jay Miner in einer Aufnahme von 1990.

Am 23. Juli 1985 stellte Commodore in den USA den Amiga 1000 vor. Mit einem Schlag schien die Firma den Plus/4-Flop vergessen machen zu können. Mit einer 16-Bit-Maschine, die ihresgleichen suchte, und die wie aus dem Nichts zu kommen schien.

Der Amiga 1000 war ein 16-Bit-Gerät, das mit der MS-DOS- und Apple-Konkurrenz den Boden aufwischte. Es bot echtes Multitasking, hochauflösende Grafik, bis zu 4096 Farben, dazu Spezialchips für Musik und schnelle Animationen, ja sogar Videoschnitt war erstmals auf einem Homecomputer praktikabel. Noch dazu sah der Amiga 1000 gut aus mit seinem eleganten, flachen Desktop-Gehäuse, unter dem man die Tastatur verstaute und auf das ein Monitor passte.

Der Eindruck des „aus dem Nichts zaubern" war gar nicht so falsch, denn die eigentliche Entwicklungsfirma hinter der „Freundin" war erst im Vorjahr von Commodore gekauft worden – einige Zeit nach der Entlassung des langjährigen Commdore-Präsidenten Jack Tramiel durch seinen Vorstandsvorsitzenden Irving Gould im Januar 1984. Im selben Monat, auf derselben CES, die Tramiels letzten Auftritt als Commodore-Chef sah, ging eine andere Firma auf Investorensuche: Amiga, die als Hi-Toro gegründet worden war, und in der ein technischer Visionär namens Jay Miner arbeitete.

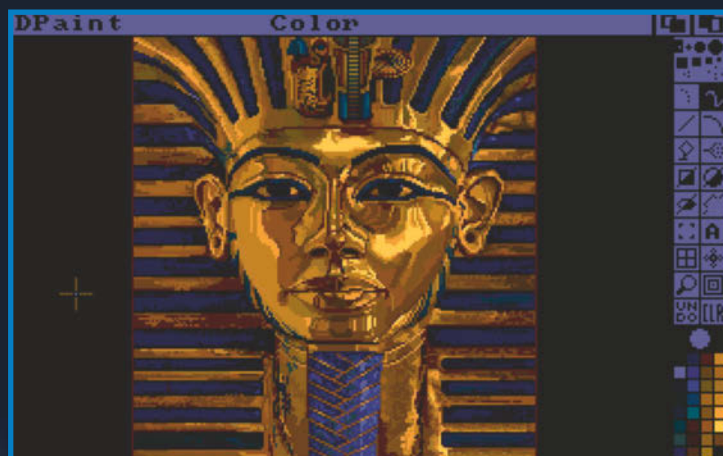
Jay Miner (1932 - 1994) war Mitte der 70er bei Atari angestellt und schuf das sehr erfolgreiche *Atari Chess*, bevor er maßgeblich in die Entwicklung des 1979 veröffentlichten Atari 400 sowie des Atari 800 involviert war. Als er aber für sein nächstes Entwicklungsprojekt von der 8-Bit-CPU 6502 auf den modernen 68000-Prozessor von Motorola umsteigen wollte, lehnte Atari dies aus Kostenerwägungen ab. 1982 verließ Jay Atari und mitbegründete einige Zeit später das Startup Hi-Toro im kalifornischen Santa Clara. Er wurde, natürlich, Chief of Engineering.

Obwohl Jay lieber einen Heimcomputer geschaffen hätte, kamen die Gründer von Hi-Toro überein, aufgrund des größeren Marktes eine Videospiel-Konsole zu entwickeln – die aber wohl durch spätere Zusatzgeräte zu einem Computer hätte ausgebaut werden können. Dann kam es zum Videospiele-Crash von 1983, und Jay Miner bekam, was er wollte. Nämlich den Auftrag, auf Grundlage des 68000 einen echten Computer zu entwickeln. Etwa zu dieser Zeit bemerkte das Management, dass „Hi-Toro" zu nahe am Namen einer älteren Firma lag: dem 1914 gegründeten amerikanischen Rasenmäher-Hersteller Toro. Auf der Suche nach einem neuen Firmennamen setzte sich Jays Vorschlag durch: Amiga.

Die junge Firma produzierte zunächst Atari-Peripheriegeräte wie das *Joyboard*, im Prinzip ein Vorläufer des *Wii Balance Boards*. Ein fähiger Entwickler namens RJ Mical (siehe Interview in RG 1/2015), der unter anderem für *Sinistar* und *California Games* verantwortlich zeichnet, schuf dafür ein Spielchen namens *Zen Meditation* – bei diesem musste man auf dem Joyboard möglichst bewegungslos verharren. Diese kleine Anekdote sollte später noch berühmte Auswirkungen haben. Mit den Peripherie-Geräten wollte Hi-Toro/Amiga etwas Geld verdienen, während man im Geheimen an einem wegweisenden 16-Bit-Computer bastelte.

Was war so besonders am Amiga 1000? In drei Worten: Agnus, Denise, Paula. Jay Miner und seine Ingenieurskollegen wollten den ersten Heimcomputer bauen, der voll auf spezialisierte Chips setzte, statt alles die CPU und vielleicht ein oder zwei Extra-Steckkarten erledigen zu lassen. Agnus war für den Speicherzugriff zuständig und enthielt den „Blitter" und den „Copper" (dazu gleich mehr). Denise kümmerte sich vorrangig um die Darstellung und Bewegung von Grafikobjekten. Und Paula enthielt die Abteilung Ton, sie konnte je zwei 8-Bit-

1000



» Die ägyptische Tutanchamun-Totenmaske wurde zum Aushängeschild von Electronic Arts' *Deluxe Paint* – und des Amiga 1000.

Kanäle links und rechts abspielen. Da sie damit noch nicht ausgelastet war, kümmerte sie sich noch um das eingebaute Diskettenlaufwerk des A1000.

Insbesondere der in Agnus enthaltene Blitter-Chip war eine Sensation: Er konnte für die damalige Zeit beeindruckende Mengen an Grafikinformationen Richtung Bildschirm schubsen. Und auch wenn bereits der Apple II (1977) durch eine Grafik-Steckkarte erweitert werden konnte (beim IBM-PC dauerte es bis zur Hercules-Karte 1982), so erscheint im Rückblick doch der Blitter respektive Agnus als Vorreiter heutiger Computerplattformen: Statt den Prozessor zu belasten, wird die Darstellung der (Spiele-) Grafik vollständig an spezielle Chips ausgelagert, onboard oder auf einer dedizierten Grafikkarte wie Geforce oder Radeon sitzend.

Blitter funktionierte im Zusammenspiel mit Copper: Letzterer Prozessor kannte nur drei Befehle, mit denen er aber auf alle anderen Chips zugreifen und den Bildschirminhalt direkt manipulieren durfte. Außerdem konnte er verschiedene „Screens" unterschiedlicher Auflösungen gleichzeitig auf den Bildschirm bringen, also etwa über einem hochauflösenden Bild mit 16 Farben einen niedriger aufgelösten Screen mit 32 Farben anzeigen – obwohl doch eigentlich in diesem Fall die 16 Farben als Beschränkung für den ganzen Bildschirm gelten müssten.

Apropos Farben: Eine weitere Besonderheit der Amiga-Grafik war der HAM-Modus. Eigentlich konnte der Amiga maximal 64 Farben gleichzeitig darstellen, in einer Auflösung von 320x512 und interlaced (also bei flackerndem Bildschirm, weil immer nur jede zweite Bildschirmzeile vom Kathodenstrahl gezeichnet wurde). Ohne Interlace-Modus waren 32 Farben (bei 320x256) beziehungsweise 16 Farben (640x256) das Maximum. Der Hold-And-Modify-Modus jedoch stellte aufgrund eines technischen Tricks sage und schreibe 4.096 Farben dar: Statt sich für jeden Pixel einer Bildschirmzeile alle Farbinformationen zu merken, ging HAM von einer Grundfarbe aus und konnte diese dann für jeden weiteren Pixel in Farbton, Helligkeit oder Sättigung verändern. Das klappte nur bei entsprechend aufbereiteten Bildern und nicht „live" – zumindest dachten das die Entwickler. Doch Dan Silva bewies mit *Deluxe Paint* (Electronic Arts), dass man sehr wohl live im HAM-Modus malen konnte. Dank HAM waren hochauflösende (wenn auch flackernde), farbenreiche Bilder möglich. Jeder Amiga-Fan wird sich noch an die Totenmaske von Tutanchamun erinnern, Sinnbild von *Deluxe Paint* und indirekt auch des Amiga.

Ein Computer ohne Betriebssystem ist nichts weiter als Elektronikschrott, das wusste auch Hi-Toro/Amiga. Als Gegenstück zu Jay Miner auf der Software-Seite fungierte Bob Pariseau, Chief of Software Engineering. Dieser heuerte fähige Software-Entwickler an, darunter der schon erwähnte RJ Mical. Das ehrgeizige Ziel: Das erste echte Multitasking-System für einen Homecomputer zu schaffen, das voneinander komplett unabhängige Tasks ausführen konnte, mit Rechenzeit-Zuteilung durch das Betriebssytem. Das schaffte Microsoft erst 1995, also zehn Jahre später, mit Windows 95, und Apple gar erst 2001, mit OSX (vorher setzte Apple auf „kooperatives Multitasking", bei dem quasi die einzelnen Apps „freiwillig" den anderen Zeitintervalle zur Verfügung stellten).

Die grafische Benutzeroberfläche des Amiga hieß Workbench. Die zugrundeliegende Schnittstelle für die Verwaltung der Fenster und User-Eingaben hieß Intuition – der Legende nach schuf RJ Mical sie fast im Alleingang, indem er sich drei Wochen in sein Büro einschloss. Berüchtigt war die Workbench für ihre seltsame Farbpalette, die auf den augenfeindlichen Mix Orange-Weiß-Blau-Schwarz setzte. Doch einerseits hatte schon dem C64 seine Augenkrebs-Palette (hellblaue Zeichen auf dunkelblauem Grund) nicht geschadet, andererseits stand tatsächlich eine gute Absicht dahinter: kontrast-reiche Darstellung auch auf schlechteren Monitoren.

RJ Mical – hier kehren wir zur *Joyboard*-Anekdote zurück – war auch für die berühmte Amiga-Fehlermeldung zuständig: Wenn mal wieder, was gerade in der Anfangszeit des Amiga häufig vorkam, das System abstürzte, sah man als Letztes die Meldung „Guru Meditation Error", gefolgt von einigen Zahlen. Die hohe Absturzfrequenz rührte daher, dass der Amiga zwar echtes Multitasking erlaubte, den Speicher aber nicht zwischen den Tasks abgrenzte. Ein einziger Fehler in einem einzigen laufenden Programm konnte deshalb den Rechner komplett abschießen. Spätere Betriebssysteme ließen hingegen nur das jeweilige Programm abstürzen – zumindest in der Theorie.

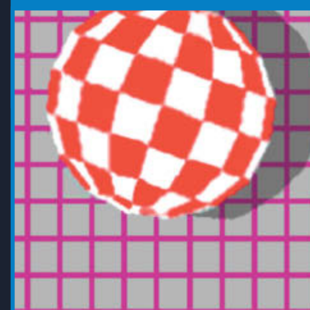
Bis zum Frühjahr 1984 hat der Amiga noch nichts mit Commodore zu tun, doch das Startup quälten Geldprobleme. Zwar hatte Atari dem jungen Unternehmen eine halbe Million US-Dollar geliehen, aber verbunden mit der Klausel, bei Nichtrückzahlung bis Mitte 1984 Zugriff auf alle Amiga-Technologien zu erhalten. Doch dann kam es zu einer Art Rochade: Während Jack Tramiel im Sommer 1984 die Computersparte von Atari aufkaufte, schnappte sich Commodore die Firma Amiga (für 24 Millionen Dollar) und zahlte Atari aus. Jack Tramiel muss darüber recht unglücklich gewesen sein – er forcierte die Entwicklung des Atari ST, ebenfalls auf 68000er Basis.

Commodore machte 1984/1985 Hunderte von Millionen Dollar Verlust und schlitterte auf die Pleite zu. Zwar erschienen im August 1985 die ersten Amigas in den USA, doch nur in kleinen Stückzahlen und preislich klar als Business-Computer eingeordnet. Bereits im Juni war Jack Tramiels 16-Bit-Antwort Atari ST in den Box-Ring gestiegen. Der ST war günstiger, bei viel mehr Händlern zu bekommen und bot das reichhaltigere Software-Angebot. In der Folge dominierte der ST trotz schwächerer Technik den Amiga 1000 – dass letzterer die Grafikleistung bedeutend teurerer Workstations bot, beeindruckte die Endkunden wenig, und als reine Spielemaschine war er zu teuer.

Die Wende kam mit Thomas Rattigan, der im Februar 1986 den Tramiel-Nachfolger Marshall Smith ersetzte. Er wendete durch mehrere Entlassungswellen die Pleite ab und führte Commodore zurück zur alten C64-Strategie: Er wollte den Homecomputer- und Spielemarkt dominieren, indem er eine preisgünstige, aber technisch hochattraktive Maschine anbot. Das aber ist die Geschichte des Amiga 500, der dann 1987 erschien.

» Typisch für den A1000: der rechtwinklige Maus-Anschluss.





» Mit dieser Animation eines im Gitternetz herumhüpfenden Balls begeisterte Commodore Grafik-Fans.

© Fotos: A1000 – Wikipedia, CC-Lizenz, Rama / Jay Miner – Michael C. Battilana and Cloanto Italia srl / Maus-Anschluss – Wikipedia, CC-Lizenz, Kaiiv

AMIGA 500







1989 **Populous** war die Geburt des Götterspiel-Genres – und einfach ein geniales Spiel. Außer mit *Empire* (das ich hier aus Platzgründen weglasse) und *Speedball 2* habe ich wohl mit keinem Amiga-Titel mehr Zeit im Multiplayer-Modus verbracht. Wobei Multiplayer damals hieß: Den eigenen Amiga nach Schulschluss zum Freund schleppen, per seriellem Kabel beide Geräte verbinden, und loslegen! In *Populous* ging es zwar eigentlich weniger um Taktik und mehr um die Klickgeschwindigkeit (ebene Flächen führten zu größeren Behausungen und damit zu mehr Bevölkerung und somit auch zu mehr Mana), aber vor allem ging es um die Schadenfreude, die Leutchen des Freundes per Vulkan oder Ritter abzuschlachten.



Von Jörg Langer

Es muss irgendwann im Spätherbst 1986 gewesen sein, als ich mal wieder loszog. Abends, nach Einbruch der Dunkelheit. Ich war 14 und hatte altersgemäß nur eine einzige Sache im Kopf. Computerspiele natürlich, was dachtet ihr? Genauer gesagt: Computerspiele für den C64. Als ich am anderen Dorfende bei meinem besten „Tauschpartner" geklingelt hatte und die gute Stube betrat, stand da aber kein C64 mehr. Sondern ein funkelnagelneues, ehrfurchtsgebietendes, schickes Gerät in Weiß, mit einer Tastatur, die man unter dem Gehäuse hervorzug, und einem brillianten Farbmonitor obendrauf. Ein Amiga 1000.

Noch heute kann ich mich an die Sprachausgabe erinnern, mit der mich das gerade eingelegte Spiel begrüßte: „Goldrunner". Dann aber zückte mein Bekannter auch schon seinen größten Trumpf, und eine schmissige Melodie ertönte, an die ihr euch alle erinnern könnt, wenn ich nun den Titel nenne: *Defender of the Crown* von Cinemaware. Das war zwar spielerisch ein ziemlich anspruchsloser Minispiel-Mix. Aber den Eindruck, den die Grafik damals auf mich machte, war ungefähr so, als hätte Indiana Jones gerade den Heiligen Gral erblickt.

Für mich war in dieser Sekunde klar: So einen Amiga musste auch ich haben! Die Zeit von 8 Bit war einfach vorbei! Ich wollte eine Maus! Und keine großen Floppy Disks mit der Konsistenz von Wackelpudding mehr! Auch keinen blinkenden hellblauen Cursor nach dem Einschalten, sondern eine schicke grafische Workbench! Und vor allem Spiele mit so vielen Farben und so hoher Auflösung! Dummerweise stand zwar Weihnachten vor der Tür, doch ein A1000 war weit jenseits meiner finanziellen Mittel.

Als dann im Jahr darauf der Amiga 500 nach Deutschland kam, wusste ich, für was ich Ferienjob-Verdienst und die noch zu erwartenden Weihnachtsgeschenke („Nur Geld, bitte!") ausgeben würde: für einen Amiga 500. Ich dürfte damit 1987 zu den (vielen) deutschen Pionier-Besitzern dieses Geräts gehört haben. Und während der C64 bei mir die längste Zeit an einem Schwarz-Weiß-Fernseher und dann an einem Monochrom-Monitor gehangen hatte, leistete ich mir für den Amiga 500 gleich den 1084-Farbmonitor. Schnell kam die 512-KB-Speichererweiterung dazu, und später Selbstbau-Peripherie, Action-Replay-Modul und, für einen Messe-Spottpreis von 900 Mark, eine 20-MB-Festplatte. Kurzum: Beinahe noch mehr als dem Commodore 64 war ich dem (oder der?) Amiga verfallen.

Wenn ich euch nun aber einige der Amiga-Spiele aufzähle (siehe Screenshots), die in den ersten Jahren zu meinen Lieblingstiteln zählten, komme ich doch ins Grübeln: Täuscht mich die Erinnerung so sehr, oder wo ist die damals so überwältigende Prachtgrafik geblieben? Oder liegt es daran, dass ich mich in dieser Zeit auf Strategie- und Rollenspiele spezialisierte, die nicht unbedingt zu den optisch schönsten Genres gehörten?

Jedenfalls dauerte es bis 1992 (und *Ultima VII*), bis ich mich schweren Herzens vom Amiga 500 trennte und ins PC-Lager überlief – nicht ohne gewisse Schuldgefühle und Entzugserscheinungen meiner „Freundin" gegenüber. *



1988 UMS: Und dafür hatte ich einen Amiga gekauft, der in Spielen problemlos 64 Farben darstellen konnte? Für den *Universal Military Commander* reichten vier, aber dafür lief dieses Strategiespiel "hochauflösend". Heute kann ich mir die Faszination beim besten Willen nicht mehr erklären: Es kämpften beschriftete Pfeile nach höchst primitiven Regeln gegeneinander, wobei Fernkämpfer lachhaft zu stark waren (ihr wegen der seltsamen Schadensberechnungsformel hoher Kampfwert galt gleichermaßen im Fern- wie auch im Nahkampf). Aber ihr glaubt gar nicht, wieviel Spaß ich mit Szenarios wie Hastings oder Waterloo hatte, und wie viele Szenarien ich per Editor selber zimmerte...



1989 Austerlitz: Heute am ehesten mit *Scourge of War: Waterloo* vergleichbar, bildete Peter Turcans Wargame-Serie (Waterloo, Borodino, Austerlitz) die Kommandostrukturen innerhalb der französischen Armee detailgetreu ab. Man befehligte die aus farbigen Blöcken bestehenden Divisionen nicht einfach per Maus, sondern sandte ihren Kommandeuren getippte (!) Befehle wie "Form a defense line from La Haie Saint to North of Hougoumont". Ob die Order dann a) durchkam und b) auch befolgt wurde, wusste man erst einige Züge (und damit simulierte Viertelstunden) später. Großartig!



1989 Lords of the Rising Sun: Dass Cinemaware nicht nur grafisch aufwändige, sondern auch spielerisch hochwertige Titel ablieferte, beweist unter anderem dieses Werk. Es war zwar ein typischer Genremix, bei dem man Truppen befehligte, angreifende Samurai per Bogen abschoss oder in einer Draufsicht feindliche Schlösser eroberte. Doch es bot auch einen echten Strategiemodus mit Armeen, die ich rekrutierte und über die (sich mit den Jahreszeiten verändernde) Japan-Karte kommandierte. Ein wunderschönes Spiel, das mir wirklich das Gefühl gab, als Shogun zu agieren.

1989 Ultima V: Nachdem ich *Ultima V* nach langer Wartezeit im Vergleich zur Apple-II-Originalfassung auf dem C128 durchgespielt hatte, ließ ich es mir nicht nehmen, ein Jahr später auch die Amiga-Fassung zu erwerben. Was für eine Enttäuschung! Zwar war die Grafik deutlich schöner, insbesondere bei den Figuren. Doch statt der 16 Musikstücke der C128-Fassung erklang gerade mal ein einziges (wenngleich neues), und das startete mit fast jeder Aktion von Neuem. Aber immerhin: Die Ladezeiten waren kürzer, und dem genialen RPG-Spielprinzip konnte auch die etwas lieblose Umsetzung nichts anhaben.





1990 Speedball 2: Bereits den Vorgänger hatte ich 1988 geliebt, doch *Speedball 2* legte in jeder Beziehung eine Schippe drauf. Es war schnell, es war (ein wenig) taktisch, es hatte sogar mit dem Mannschafts-Aufbau eine kleine Manager-Komponente, und vor allem: Es machte gegen einen Kumpel sogar noch mehr Laune. Wenn mich die Erinnerung nicht trügt, habe ich kein Sportspiel auf dem Amiga länger oder öfter gespielt, und selbst meine C64-Evergreens *International Soccer* und *Summer Games 2* wären wahrscheinlich beleidigt, wenn sie wüssten, wie oft ich dem stählernen Spielball nachrannte.



1991 Civilization: Eigentlich neigte sich die Glanzzeit des Amiga dem Ende zu, pfeilschnelle 486er-PCs mit VGA-Karte waren ihm in Sachen Grafik und Leistung deutlich überlegen. Aber seine große Verbreitung sorgte dafür, dass noch mehrere Jahre lang tolle Software für ihn erschien, darunter auch die ganz großen Kaliber wie *Civilization*. Wie viele hundert Stunden ich in Sid Meiers Epos gesteckt habe, möchte ich sicherheitshalber nicht sagen. Denn vielleicht lesen ja meine Eltern mit, und die wähnten sich damals im Glauben, dass sich ihr fast volljähriger Sohn zumindest ein wenig mit dem Ernst des Lebens (13. Klasse, Abitur und so) beschäftigte.

AMIGA 500





Der Commodore Amiga 500 ist einer der beliebtesten 16-Bit-Homecomputer und bietet euch Tausende von Spielen aus allen Genres. **Retro Gamer** nennt euch die kultigsten Spiele und das beste Zubehör, um eure Sammlung aufzustocken oder mit einer neuen zu beginnen.



AMIGA



» **Hersteller:** Commodore » **Modelle:** Amiga 500, Amiga 500+ » **Erschienen:** 1987 » **Herkunftsland:** USA

500



AMIGA 500



» Eine frühe deutsche Amiga-Packung: „Jetzt mit Erste-Schritte-Disk".



» Mit der Amiga-Maus konnte man sehr gut spielen.



» Team 17 produzierte viele Klone, hier ein von *Street Fighter 2* inspirierter.

WIESO SAMMELBAR

Einen Nachfolger für den extrem erfolgreichen Commodore 64 zu finden, war keine leichte Aufgabe. Dennoch würde wohl kaum jemand bestreiten, dass der Amiga eine großartige Fortsetzung war. Das große Erbe wurde von dem 1987 erschienenen Gerät würdig fortgesetzt und brachte einige der besten 16-Bit-Spiele der Ära hervor. Für Sammler ist der Amiga damit heute ideal! Zu seiner Zeit wurde der A500 zwar gerne „für die Hausaufgaben" von den Eltern erbettelt, doch war jedem Jugendlichen klar, was er wollte: Einen Power-Rechner mit gewaltiger Grafikleistung und schnellen, wunderschönen Spielen.

Der spezialisierte Chipsatz des Amiga 500 war der Grund für seine immense Rechenpower: Spezialisierte Chips kümmerten sich um Aufgaben wie Audio- und Grafikberechnung und hielten der CPU den Rücken für andere Aufgaben frei. Außerdem konnte der Amiga Sound-Samples abspielen, was ihn zu einem großartigen Gerät für die Demoprogrammierung und für Hobbymusiker machte. Wie viele Geräte dieser Zeit war die Maschine von Commodore aber nicht explizit auf Spiele ausgelegt.

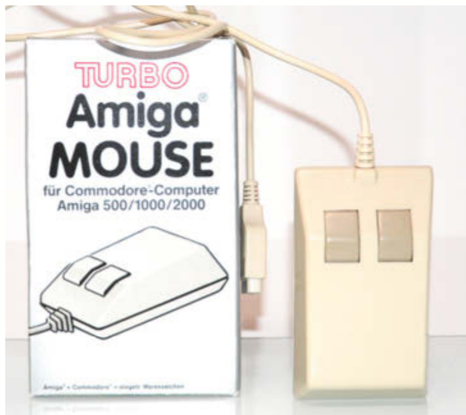
Der Vorgänger des Amiga 500, der Amiga 1000 aus dem Jahre 1985, zielte voll auf Büroanwendungen ab und sollte als Gegenspieler des Apple Macintosh auftreten, obwohl er auch Spiele laufen lassen konnte. Durch die Beliebtheit des Atari ST waren die meisten Spiele allerdings direkte ST-Umsetzungen und nutzten die Rechenleistung des A1000 nicht voll aus. Schlimmer noch: Commodore versemmelte die Vermarktung des Computers und musste quasi zwangsweise über eine günstigere Variante – eben den Amiga 500 – nachdenken. Letztendlich wurde genau das die Rettung der Marke Amiga.

Durch die Dominanz der IBM-kompatiblen PCs und der Apple Macs in Nordamerika war der Amiga 500 in den Vereinigten Staaten kein dominanter Heimcomputer. In Europa allerdings feierte der Amiga 500 die größten Erfolge, was auch der Tatsache zu verdanken ist, dass viele Nutzer ihre alten 8 Bit-Systeme wie Commodore 64 oder Atari 800XL upgraden wollten.

Der Amiga 500 wehrte erfolgreich die Angriffe seines Rivalen Atari STE ab und konnte Anfang der Neunziger einige große Exklusivtitel wie *The Chaos Engine* für sich verbuchen. Diese waren so erfolgreich, dass sie später sogar für die neuen Heimkonsolen aus Japan umgesetzt wurden – und sich bei Sammlern heute immer noch großer Beliebtheit erfreuen.

Obwohl der Amiga 500 klarer für den Massenmarkt positioniert war als der Amiga 1000, war Commodore zögerlich mit der Vermarktung als Spieleplattform. Doch 1989 fiel der Preis unter 1.000 DM. Außerdem erschien das *Batman*-Bundle, das vielleicht erfolgreichste Paket aus Computer oder Konsole mit einem Spiel. Immer öfter legte Commodore nun Spiele in die Amiga-Schachtel, sodass das Gerät sich nach und nach als Spielplattform etablierte.

Der Amiga 500 war auch verantwortlich für den Aufstieg einiger bekannter Studios wie Bullfrog, Team 17, Sensible Software, DMA Design, Factor 5, den Bitmap Brothers oder Psygnosis. Titel wie *Speedball 2, Populous, Sensible Soccer, Cannon Fodder, Turrican, Lemmings* und *Worms* wurden zuerst



» Die Amiga Mouse von Turbo quälte uns mit kantigem Design und schwammigen Tasten.



» Mehrere deutsche Magazine widmeten sich dem Gerät, etwa die Amiga Joker oder die Amiga Games.



» Manche Spiele waren über viele Disketten verteilt – achtet also beim Gebrauchtkauf unbedingt auf etwaig fehlende Disks!

WUSSTET IHR ES?

■ Wenn ihr es mit eurer Amiga-500-Sammlung ernst meint, raten wir euch zu den Titeln von Team 17. Dieser Entwickler war auf der Commodore-Maschine extrem produktiv und veröffentlichte eine Menge toller Titel wie *Super Frog*, *Alien Breed* oder das erfolgreiche *Worms*, die oft in unverwechselbaren Packungen in den Handel kamen. Ohne die AGA-Varianten gibt es knapp 20 Spiele, was eine Komplettsammlung möglich macht. Wenn ihr eine übersichtlichere Komplettsammlung sucht, dann legen wir euch die Spiele der Bitmap Brothers ans Herz, die qualitativ hochwertig und dabei nicht zu teuer sind.

auf dem Amiga berühmt, bevor sie andere Systeme eroberten. Die unglaubliche Bandbreite an Titeln, von denen viele besser sind als ihre Atari-ST- oder PC-Konvertierungen, machen den Amiga und seine Spiele heute zu begehrten Sammlerobjekten. Wie auch beim Commodore 64 oder Spectrum entstand auf dem Amiga eine lebendige Szene von Hobbyprogrammierern und daraus eine Community von Demo-Codern.

Leider kamen mit der Beliebtheit des Systems auch zunehmend Raubkopien unters Volk. Das Cracken von Spielen war an der Tagesordnung, leere Disketten verkauften sich wie geschnitten Brot und auf den Schulhöfen der Republik wurden fröhlich die neuesten Spielehits getauscht. Die Raubkopien nahmen derart überhand, dass die Verkaufszahlen der Originale in den Keller rauschten. Anfang der 90er folgte der Absturz des Amiga als Spieleplattform, weil die Publisher auf andere, weniger Raubkopie-gequälte Systeme ausweichen mussten. Auch die technische Aufholjagd der PCs zu dieser Zeit spielte eine Rolle.

Im Jahre 1992 wurden dann der Amiga 600 und 1200 auf den Markt gebracht, die jedoch beide den Erfolg des Amiga 500 nicht wiederholen konnten, sodass die Marke Amiga als Spieleplattform an Boden verlor. Die lausige Performance des „dedizierten Entertainment-Systems" Amiga CD32 machte alles noch schlimmer. 1994 musste Commodore Insolvenz anmelden. Doch was für ein Erbe sie der Spielewelt hinterließ!

Während ihrer gesamten Lebensdauer wurden auf den Amiga-Systemen etwa 12.000 Spiele veröffentlicht, was eine komplette Sammlung quasi unmöglich macht. Trotzdem ist der Marktpreis eines Amiga-Titels mit Schachtel oft niedriger als für vergleichbare Systeme; manche kosten auf Ebay nur ein paar Euro. Natürlich gibt es berühmt-berüchtigte Ausnahmen: *The Great Giana Sisters* etwa, mutmaßlich auf Druck von Nintendo aus dem Handel genommen, die es als dreiste Kopie von *Super Mario Bros*. sah. Auch *Moonstone* von Mindscape hat Seltenheitswert, da es wegen seines hohen Gewaltgrades 1992 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert wurde. Dadurch erzielt es regelmäßig hohe Preise, wenn es irgendwo vollständig zum Verkauf steht.

Ein wenig häufiger, aber immer noch selten sind einige der Psygnosis-Titel in ihren riesigen Schachteln voller Gimmicks, zum Beispiel die drei Teile der *Shadow of the Beast*-Reihe. Ebenfalls Sammlerwert haben die Spiele von Cinemaware, die nicht nur ein großartiges Coverdesign aufweisen, sondern auch für sich selbst genommen wunderbare Spiele sind, wenngleich bei einigen die Präsentation vor dem Spielspaß kam. Doch Klassiker wie *It Came from the Desert* und *Defender of the Crown* lassen wohl keinen Retrofan kalt. Auch das Puzzlespiel *Gem'X* und die vollständige Version von *Beneath a Steel Sky* kosten heute eine Kleinigkeit.

Das Vorhaben, alle guten Spiele des Amiga 500 zu sammeln, darf nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Ein funktionierendes System und ein paar der wichtigsten Titel könnt ihr als Ausgangsbasis für einen überschaubaren Betrag erwerben. Natürlich müsst ihr die Lebensdauer der Disketten berücksichtigen, aber wenn ihr es mit einer wirklich großen Sammlung von Klassikern aus allen möglichen Genres ernst meint, ist der Amiga 500 dafür die perfekte Wahl.

AMIGA 500

STEUERKNÜPPEL







Quickjoy Jet Fighter
■ Wolltet ihr euch immer schon wie Tom Cruise in *Top Gun* fühlen? Dann ist dieser Steuerknüppel etwas für euch. Er ist nach seinem Gegenstück in einem richtigen Militärkampfjet gestaltet.

Konix Speedking
■ Der Speedking ist zwar einer der normaleren Sticks der 16-Bit-Ära, fällt aber dennoch durch sein ungewöhnliches Äußeres auf und hat heute noch viele Fans. Er liegt gut in der Hand; die Knöpfe befinden sich auf der Unterseite.

Hori Fighting Stick
■ Obwohl der Hori Fighting Stick wie eine moderne Innovation aussieht, wurde er tatsächlich schon während der 16-Bit-Ära hergestellt. Ein solider Controller für eure Abenteuer auf dem Amiga.



Terminator Head
■ Dieser Joystick ist der Beweis, dass manche Filmlizenz-Besitzer vor nichts zurückschreckten. Er sieht vielleicht beeindruckend aus, liegt aber sehr schlecht in der Hand und taugt nicht für den Praxiseinsatz.

Cheetah Annihilator
■ Der Annihilator wird heute noch ab und an gesichtet, da er sich zu seiner Zeit sehr gut verkauft hat. Obwohl seine Wertigkeit mit vielen Konkurrenten nicht mithalten kann, hält er dennoch einiges Gerüttel aus.



DIE BESTEN JOYSTICKS

Der Amiga verdankt seine Popularität zwar seinen Grafikfähigkeiten und der immensen Auswahl an Spielen, aber wir dürfen nicht vergessen, dass er eigentlich als Business-Computer entstand. Ein Steuerknüppel war in den frühen Modellen nicht enthalten, zumal sich Actionspiele wie *Goldrunner* oder RPGs wie *Fairy Tale Adventure* problemlos mit der Maus steuern ließen. Doch natürlich warfen sich die Zubehör-Hersteller in die Bresche und brachten viele funktionale, teils aber auch sonderbare Joysticks heraus.

Vielleicht versuchten einige der Amiga-Joysticks sogar zu sehr, aus der Masse hervorzustechen. Um die Spieler optisch anzusprechen, waren sie nach bekannten Charakteren aus Comics oder Filmen modelliert, etwa nach *Batman* oder dem Terminator. Die Faszination, mit dem Fledermausmann in der Hand herumzuspielen, hielt sich allerdings in Grenzen, sodass der euphorische Käufer bald lediglich ein weiteres klobiges Stück Hardware zu Hause herumstehen hatte.

Natürlich ist ein ordentlicher Controller ein wichtiger Bestandteil der Sammlung eines Amiga-Fans, doch bei der Auswahl ist oft der persönliche Geschmack ausschlaggebend. Hersteller wie Cheetah, Konix, Powerplay, Sigma und Quickshot zielten alle auf den Homecomputer-Markt ab, doch der Super Pro Zip Stick und der Competition Pro werden häufig als die Crème de la Crème der Steuerknüppel angesehen. Beide zeichnen sich durch Reaktionsfreudigkeit, große Knöpfe und hohen Bedienkomfort aus. Der Competition Pro ist ein derart beliebter Joystick, dass er sogar kürzlich wieder produziert wurde – auch wenn die Firma Kempston inzwischen nicht mehr existiert und die Wiederauflage von Speedlink verantwortet wurde.

Da der Amiga dieselbe 9-Pin-Schnittstelle wie der Atari 2600, das Sega Master System und das Sega Mega Drive nutzt, kann man prinzipiell auch deren Controller verwenden. Allerdings funktionieren auf dem Amiga dann nur der Feuerknopf, nicht aber die zusätzlichen Buttons des Mega Drive Pad.

… UND ANDERE HARDWARE



01. EXTERNES CD-LAUFWERK

■ Dank des Erbes des CDTV-Systems waren die Amigas die ersten Homecomputer, die die Macht der CD-ROM zu nutzen wussten – leider waren sie damit ihrer Zeit voraus. Trotzdem ist ein externes CD-Laufwerk ein nettes Sammlerstück, wenn man darauf achtet, dass das eigene System damit kompatibel ist.

02. EXTERNES DISKETTENLAUFWERK

■ Da viele der Amiga-Spiele auf diversen Disketten verteilt waren, half ein externes Laufwerk dabei, die Hände zu schonen. Bei sehr großen Spielen musstet ihr zwar immer noch Diskjockey spielen, aber falls ein Spiel nur zwei Disketten hatte, war dieses Gerät die Trumpfkarte.

03. GVP A530 TURBO

■ Dieses Modul wurde 1992 auf den Markt gebracht und seitlich an den Amiga 500 angesteckt. Es brachte einen ordentlichen Schub an Rechenpower und Speicher. Es gibt zwar auch modernere „Beschleunigerkarten", die noch schneller und günstiger sind, aber wenn ihr nach etwas Authentischem sucht, kommt ihr hieran nicht vorbei.

04. ACTION REPLAY

■ Nicht nur für die Konsolen war das bekannte Cheat-Modul von Datel erhältlich. Auch auf dem Amiga konnte man damit die Action „zurückspulen". Durch die Manipulation von Variablen direkt im Speicher konntet ihr euch mit diesem netten Kärtchen ein paar Leben extra verschaffen.

05. A590 HARD DRIVE CONTROLLER

■ In der guten alten Zeit konnte man damit eine bis zu 80 MByte große Festplatte anschließen. An eines dieser Schätzchen zu kommen, dürfte zwar nicht ganz einfach sein, dennoch ist das Stück eine schöne Ergänzung jeder Sammlung.

06. 1084S MONITOR

■ Auf diesem Monitor, den Commodore gemeinsam mit dem Amiga veröffentlichte, sahen die Spiele wirklich verblüffend farbenfroh, detailliert und dynamisch aus. Heutzutage spielt man zwar gerne auf großen 42-Zoll-Full-HD-Geräten, doch für das Retro-Erlebnis der authentischen Art ist ein 1084s unentbehrlich.

07. AMIGA A501 SPEICHERERWEITERUNG

■ Der Amiga 500 wurde mit 512 Kilobyte Hauptspeicher geliefert, die man mit der A501 auf ein ganzes Megabyte (die doppelte Menge) aufstocken konnte. Dadurch steigerte sich nicht nur die Performance enorm, sondern es war auch erstmals eine Echtzeituhr mit an Bord, die sich nicht beim Systemstart zurück auf null stellte.

AMIGA 500

DIE BESTEN ZEHN

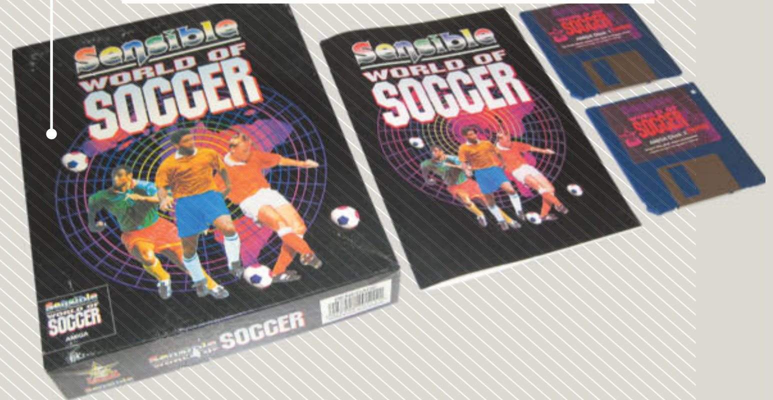


Eye of the Beholder II

■ Westwoods zweiter Abstecher in die Welt von *D&D* war eine Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. Und das will was heißen, schließlich erweiterte schon das Original die *Dungeon Master*-Vorlage enorm. Der dritte Teil, der nicht mehr von Westwood stammte, war dagegen eine Enttäuschung.

Sensible World of Soccer

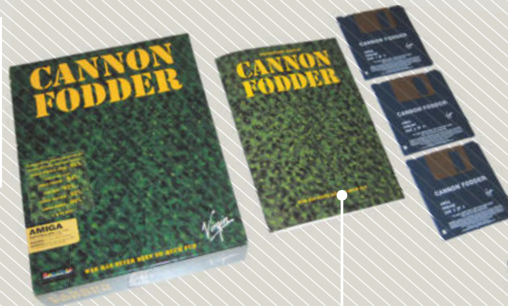
■ Von manchen wird *Sensible World of Soccer* noch immer als das beste Fußballspiel aller Zeiten angesehen. Es setzt auf eine sehr direkte Ballführung, man kickt beim Dribbling quasi die ganze Zeit den Ball vor sich her (statt dass er am Fuß klebt, wie in modernen Fußballspielen). Zudem klotzte Sensible beim Umfang: 1.500 Teams und 27.000 Spieler.



Speedball 2

■ Mit dieser ebenso futuristischen wie ultra-brutalen Ballsportart landeten die Bitmap Brothers einen Volltreffer. Die Grafik war genial und der Zwei-Spieler-Modus machte so süchtig, dass dieser Titel zu Recht als eines der besten Amiga-Spiele angesehen wird.





The Chaos Engine

■ Ein weiterer Klassiker der Bitmap Brothers. *The Chaos Engine* ist ein Shooter in Steampunk-Umgebung, der eindrucksvoll zeigt, warum sein Entwickler Anfang der Neunziger „Meister der 16-Bit-Grafik" genannt wurde. Der Nachfolger von 1996 ist sogar noch besser, aber nicht so bekannt.



Cannon Fodder

■ Das Spiel erregte zwar die Gemüter, als es veröffentlicht wurde, doch im Vergleich zu heutigen Top-Titeln wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor* ist die Gewaltdarstellung bei *Cannon Fodder* lachhaft. Trotz der Kontroversen sind die Spielbarkeit fantastisch und die Steuerung äußerst gelungen.

ALS NÄCHSTES SPIELEN



Alien Breed

■ Das bekannteste Spiel von Team 17 (natürlich abgesehen von *Worms*) ist dieser atmosphärische 2D-Shooter, der massiv von Ridley Scotts *Alien*-Film inspiriert wurde. Dichte Action, eine ordentliche Herausforderung und tolle 2D-Grafiken sehen auch heute noch gut aus – wie aktuell die iPad-Version beweist.



Worms

■ Die Tatsache, dass die *Worms*-Reihe auch heute noch brillant läuft, sagt eigentlich schon alles über die Qualität dieses Spiels aus. Es macht sowohl im Solo- als auch im Multiplayer-Modus süchtig und wartet dabei mit einer ordentlichen Prise Humor auf, der ihm einen ganz eigenen Charme verleiht. Der allererste ist immer noch der beste Teil.



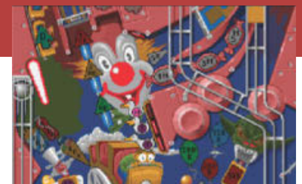
Super Cars 2

■ Dieses Rennspiel aus der Vogelperspektive (von Magnetic Fields und Gremlin Graphics) bot nicht nur Geschwindigkeit, sondern auch wilde Kämpfe. Im Zwei-Spieler-Modus wurden schon Freundschaften geschlossen – oder beendet. Mit seiner brillanten Grafik ist *Super Cars 2* ein weiterer Klassiker für den Amiga.



Hunter

■ Mehr als zwei Jahrzehnte vor Titeln wie *Far Cry 3* konntet ihr bei *Hunter* in einer offenen 3D-Welt ein Inselreich erkunden und dabei verschiedenste Fahrzeuge wie Autos, Luftkissenboote oder sogar Surfbretter benutzen. *Hunter* hatte einen hohen Einfluss auf nachfolgende Spiele, besonders im Hinblick auf die Handlungsfreiheit des Spielers.



Pinball Fantasies

■ Der Nachfolger zum ebenso genialen *Pinball Dreams* wird von vielen immer noch als das beste Flipperspiel auf irgendeinem System betrachtet. Sowohl die Grafik als auch die Ballphysik und die Tischlayouts waren fantastisch. Auch das Sequel *Pinball Illusions* ist einen Blick wert.

Xenon 2: Megablast

■ *Xenon 2* unterschied sich deutlich von seinem Vorgänger, unterstrich aber dennoch, dass die Bitmap Brothers Entwickler waren, mit denen man rechnen musste (das Design stammte von ihnen, die eigentliche Programmierung von The Assembly Line). Der gesampelte Soundtrack machte das Spiel noch hochwertiger.



Gods

■ Noch eine Perle der Bitmap Brothers, die für viele die beste Grafik auf irgendeiner 16-Bit-Plattform bot. Diesem mit Rätseln gefüllten Plattformspiel merkt man an, wie gut die Bitmap Brothers mit der Hardware des Amiga umgehen konnten. Es wurde zwar konvertiert, reichte dort aber nie an das Original heran.



Hired Guns

■ Dieses Rollenspiel im Stile von *Dungeon Master* erlaubt euch die Kontrolle über vier verschiedene Charaktere, die sich allerdings unabhängig voneinander bewegen und ihr eigenes Sichtfenster haben. Einer der wichtigsten Titel von DMA Design und eine nette Abwechslung im Genre.



Lemmings

■ Als eine der bekanntesten Spielmarken der frühen Neunziger wurde *Lemmings* auf nahezu jede Plattform jener Zeit umgesetzt. Am bekanntesten sind die Versionen für Amiga und Atari ST. An diesem Spiel merkt man, wie die komfortable Bedienung per Maus zur Verbesserung des Spielspaßes beitragen kann.



Shadow Of The Beast 2

■ Bei der *Shadow of the Beast*-Reihe war das Äußere immer wichtiger als die inneren Werte. Die hochqualitative Grafik fängt schon beim fantastischen Coverdesign an und erstreckt sich bis ins Spiel (Parallax-Scrolling!). Der Schwierigkeitsgrad war zwar höllisch, doch wegen des eingängigen Soundtracks starten wir das Spiel trotzdem immer wieder gerne.





Stunt Car Racer

■ Bei Geoff Crammonds bahnbrechendem 3D-Rennspiel fühlte man sich wie in der Achterbahn – allerdings mit der permanenten Angst, runterzufallen. Es sagt viel über die Qualität dieses Titels aus, dass auch nach all den vergangenen Jahren noch immer nichts halbwegs Vergleichbares erschienen ist.



Syndicate

■ Bullfrogs Echtzeitstrategie-Titel kam gegen Ende der Lebenszeit des Amiga heraus; mit dem gleichnamigen EA-Shooter von 2012 hat es nichts außer dem Namen gemein. Das Original zeichnet eine düstere Zukunft, in der Großkonzerne die Welt beherrschen. Für einen von ihnen führt ihr ein Agententeam in taktische Actiongefechte, um Konkurrenten zu sabotieren.



Flashback

■ Als Nachfolger im Geiste zu *Another World* bot *Flashback* butterweiche Animationen, fordernde Rätsel und ein paar der besten Zwischensequenzen eines Nicht-CD-Titels. Das von Delphine Software entwickelte Spiel gilt als das meistverkaufte französische Videospiel aller Zeiten. Noch in diesem Jahr soll das HD-Remake *Origins* erscheinen.



UFO: Enemy Unknown

■ Dieser exzellente Rundenstrategie-Titel von Julian Gollop baut auf dessen früheren Spielen *Rebelstar Raiders* und *Laser Squad* auf. Völlig zu Recht wird dieser Titel im isometrischen Look, der 2012 für PC, Xbox 360 und PS3 von 2K und Firaxis neu aufgelegt wurde, von vielen als eines der besten Amiga-Spiele angesehen.



Lotus Turbo Challenge 2

■ Vor *Gran Turismo* und *Forza* war dieser Titel für Spieler „mit Benzin im Blut" die erste Wahl, um leistungsstarke Boliden über den Asphalt jagen zu lassen. Die großartige Grafik und das Gefühl von Geschwindigkeit sorgen mit dem Splitscreen-Modus für vier Spieler für eines der besten Rennspiele.

AMIGA 500

DIE SELTENSTEN SPIELE





Moonstone

■ Dieses mittelalterliche Hack-and-Slay-Spiel erlangte auch international dadurch Bekanntheit, dass es in Deutschland auf dem Index landete. Die Bewertungen waren zwar durchwachsen, aber der Ruf als „böses Spiel" hält die Preise immer noch hoch – teils über 100 Euro auf Ebay.

Gem'X

■ Dieses Puzzlespiel im Anime-Stil ist ein weiterer Titel, der nicht unbedingt durch seine Spielbarkeit hervorsticht, aber dennoch schwer zu finden ist. Obwohl leichtbekleidete Anime-Mädels wohl das Geheimnis seines (sehr begrenzten) Erfolgs waren, erwies sich das Spiel als ziemlich bieder.

Last Battle

■ Auch dieser auf einem Sega-Mega-Drive-Spiel basierende Titel bietet kein herausragendes Spieldesign, ist aber sehr schwer zu bekommen. Das Original ist eine Umsetzung des japanischen Klassikers *Fist of the North Star* für den westlichen Markt.

Jim Power In Mutant Planet

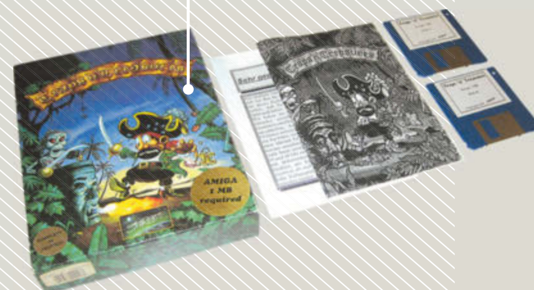
■ Die hässliche Box alleine sagt nichts aus, denn bei *Jim Powers* stimmen die inneren Werte: herausragende Grafik, eine interessante Mischung von Spielelementen und nicht zuletzt der treibende Soundtrack von Altmeister Chris Hülsbeck.

Traps 'n' Treasures

■ Der farbenfrohe Klon von Segas *Wonderboy in Monsterland* bietet einige liebevoll handgezeichnete 2D-Grafiken und mitreißende Action. Der Entwickler Roman Werner nennt *Son Son 2* von Capcom sein absolutes Lieblingsspiel.







HOL DIR ALS NÄCHSTES



OutRun (Sega version)

■ Die von Sega veröffentlichte US-Version des beliebten Arcade-Rennspiels von Yu Suzuki ist viel schwerer zu finden als die europäische von US Gold, obwohl dasselbe Spiel auf der Disk ist. Dennoch werden Sammler wohl beide Versionen dieses Spiels ihrer „Muss-ich-haben"-Liste hinzufügen.



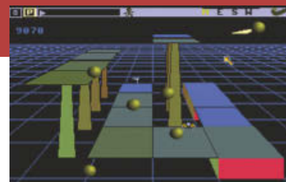
Amiga Karate

■ Durch die dreieckige Schachtel hat der geneigte Sammler hier ein Kampfspiel im Schrank stehen, das aus der Masse hervorsticht. Es kann zwar nicht ganz mit *International Karate+* von Archer Maclean mithalten, aber es macht dennoch eine Menge Spaß, vor allem im Zwei-Spieler-Modus.



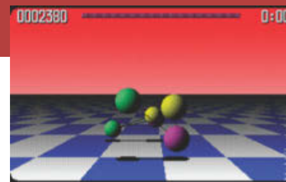
Eye

■ Die US-Version dieses Titels, der auf einer merkwürdigen Brettspiel aus den Achtzigern basiert, gewinnt zusehends an Sammlerwert. Kaum jemand erinnert sich noch an das Brettspiel, geschweige denn an diesen Amiga-Titel. Das macht ihn für Sammler interessant, die etwas Abgedrehtes suchen.



Mind Walker

■ *Mind Walker* wurde als eines der ersten Amiga-Spiele im Jahr 1986 veröffentlicht und blieb bemerkenswerterweise mit fast allen Varianten der Hardware kompatibel. Die einzigartige Grafik und die abgefahrene Story machen dieses 3D-Spiel zu einem Titel, den sich jeder ernsthafte Sammler ins Regal stellen sollte.



Vaxine

■ Genau wie *Amiga Karate* ist auch dieser Titel hauptsächlich wegen seiner extravaganten Packung für Sammler interessant: er wurde nämlich in einer runden Metalldose statt in einer Pappschachtel verkauft. Außerdem ist die Jagd nach den tödlichen Viren durchaus gut spielbar, daher kann man mit diesem Spiel nichts falsch machen.

DAS KRONJUWEL

Wenn ihr nach einem wirklich einzigartigen Amiga-Spiel für eure Sammlung sucht, dann ist dieser Klassiker die richtige Wahl.



Was macht das Spiel so besonders?

■ Die Story von *The Great Giana Sisters* ist zwar nicht hitverdächtig, doch alleine die Beteiligung von Manfred Trenz und Chris Hülsbeck, die später auch bei *Turrican* zusammenwirkten, macht das Spiel zu einem begehrenswerten Stück Software.







Warum ist es so selten?

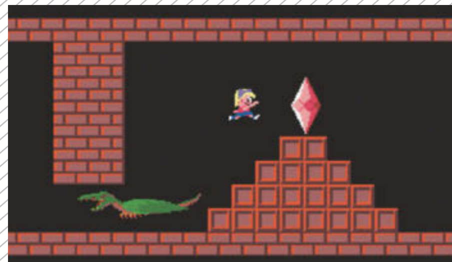
■ Da das Spiel sehr stark von *Super Mario Bros.* inspiriert wurde, wirkte Nintendo Vermutungen zufolge auf einen Verkaufsstopp hin. Das Spiel verschwand tatsächlich ein paar Tage nach dem Release wieder aus den Regalen; nur wenige Exemplare wurden verkauft.



Warum solltet ihr es spielen?

■ Auch wenn man die Story komplett ignoriert, macht das Spiel einen Riesenspaß. Es kommt nicht ganz an das Original von Nintendo heran, aber die Wertigkeit ist dennoch enorm hoch. Viele Plattform-Spiele auf dem Amiga reichten nicht an ihre Konsolen-Vorbilder heran – bei *Giana Sisters* war das definitiv nicht der Fall!





Warum ist es so teuer?

■ Sein Ruf als Klon von *Super Mario Bros.* hilft immer noch dabei, den Preis hoch zu halten. Es gibt nur wenige Originale, daher ist die Nachfrage permanent groß und das Spiel erzielt Höchstpreise, wann immer es auf Ebay auftaucht. (Kürzlich erschien übrigens das Remake *Twisted Dreams* für PC, PS3 und Xbox 360).

AMIGA



Jahr: 1992

Originalpreis: 648 DM

Aktueller Preis: Ab 200 Euro (Gebraucht)

Magazine: Unter anderem Amiga Fun, Amiga Games, Amiga Joker, Amiga Magazin

Darum war der Amiga 1200 so toll:
Als stärkstes offenes System konnte der Amiga zahlreiche Entwickler hinter sich versammeln, die einst in ihrem Kinderzimmer mit dem Programmieren anfingen und dann berühmt wurden. Selbst als bekannt wurde, dass der Amiga 1200 nicht mehr offiziell unterstützt wird, hörten sie nicht auf, weitere Spiele zu entwerfen. Zwischen 1994 und 2000 fühlte es sich aufgrund der Community und der leidenschaftlichen Entwickler wie etwas besonderes an, einen Amiga zu besitzen.



1200

Der Amiga 1200 erschien spät und hatte ein besonders kurzes Leben. Trotzdem wurde er zum zweiterfolgreichsten Amiga nach dem 500er und konnte zahlreiche gelungene Spiele vorweisen, die die Erwartungen an den 32-Bit-Computer oft übertrafen. Der Amiga 1200 war wirklich etwas Besonderes! Retro Gamer blickt zurück auf eine Plattform, die sich ihrem frühen Tod (sprich: Produktionsstopp) einfach verweigerte.



Im Jahr 1992 war Commodore kaum aufzuhalten. Die Verkäufe des C64 waren drauf und dran, die 16-Millionen-Marke zu knacken, und der Amiga 500 war der Favorit unter den 16-Bit-Computern. Die Technik entwickelte sich weiter, und Commodore bereitete sich auf den Launch der nächsten Amiga-Generation vor. Die Zukunft sah rosig aus – kaum jemand hätte geahnt, dass der Amiga 1200 Commodores letzte große Plattform werden würde.

Der unglaublich beliebte Amiga 500 war 1992 bereits seit fünf Jahren auf dem Markt, für Spiele war er gerade im Vergleich zu neuerer Hardware, speziell dem Super Nintendo, mittlerweile jedoch etwas zu schwachbrüstig. Commodores Anspruch war allerdings, der Konkurrenz voraus zu sein. Dieses Selbstbild wieder zur Realität machen sollten zwei neue Amiga-Geräte, die sowohl Spieler als auch Businesskunden zufrieden stellen sollten.

Der Amiga 4000 zielte mit seinem Prozessor der Marke 68030 respektive 68040 mit 25 MHz sowie 6 MB RAM und einer Festplatte auf den Highend-Markt ab. Wer nicht ganz so hohe Ansprüche hatte, fand eine deutlich günstigere Alternative im Amiga 1200, für den sich entsprechend die meisten Spieler entschieden. Ausgerüstet war das Gerät mit einem 68020-Prozessor, 2 MB RAM und einer optionalen Festplatte. Wie beim Amiga 500 zuvor vertraute Commodore auch bei dem 32-Bit-System auf diverse Spezialchips, deren Bezeichnungen wiederum Vornamen entsprachen: Alice und Lisa steuerten das AGA-Display, Gayle war eine Kombination aus Adress- und IDE-Controller, und Budgie kümmerte sich um Speicherprozesse. Beide Amiga-Computer besaßen ein AGA-Chipset (Advanced Graphics Architecture), das 256 Farben gleichzeitig darstellen konnte. Zudem waren beide Systeme – ein ganz wichtiger Punkt – abwärtskompatibel zu Amiga-500-Spielen.

Trotz der beeindruckenden Hardware tat der A1200 mit seinem Launch-Bundle namens Desktop Dynamite nur wenig dafür, Spieler von seinen Vorzügen gegenüber dem Amiga 500 zu überzeugen. Die mitgelieferte Software wie *Deluxe Paint 4 AGA* und *Wordworth 2.0 AGA* zeigten zwar, wozu die Hardware in der Lage war, doch die enthaltenen Spiele grenzten schon an eine Beleidigung. *Oscar* war ein simpler ▶

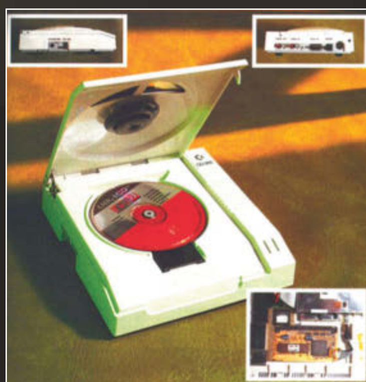
DIE SHAREWARE-SZENE

Der Amiga war ein tolles Gerät für Shareware-Fans. Sein offenes System und die große Nutzerbasis sorgten für eine lebendige Homebrew-Community, die dem Amiga auch lange nach seinem offiziellen Ende noch die Treue hielt. Zahlreiche Händler verkauften Spiele für kleines Geld, später gab es zudem Nachschub über Beilagen der Spielemagazine sowie nochmals später über das Internet. Unter allen exzellenten Shareware-Titeln für den A1200, die es auch mit kommerziellen Spielen aufnehmen konnten, war *Deluxe Galaga* das vielleicht beste. Die überarbeitete Version des Namco-Spielhallenhits war sogar um einiges besser als das Original. Das lag vor allem an den vielen Power-ups, von denen eins an *Darius* erinnerte und feindliche Schiffe in Verbündete verwandelte. Auf Aminet.net könnt ihr *Deluxe Galaga* sowie tausende weitere tolle Spiele herunterladen.



» *Deluxe Galaga* ist eine tolle Shareware-Version des Arcade-Hits *Galaga*.

» Links: Commodore vermarktete den A1200 nie als Spielecomputer. Rechts: Escom bewarb den A1200 als günstigen Computer. Der Preis entsprach aber demselben wie drei Jahre zuvor.



» Links: Die Amiga Games war eines der deutschen Amiga-Spielemagazine. Oben: Ein Prototyp des CD1200, einer geplanten CD-ROM-Erweiterung

Plattformer voller Bugs, der keine der Verbesserungen des A1200 zu seinem Vorteil nutzte. *Dennis*, das auf der gleichnamigen Zeichentrickserie beruhte, war ebenfalls ein wertloser Plattformer. Letzteres nutzte zwar die AGA-Chips, sah aber bemitleidenswert schlecht aus und vermittelte dadurch einen falschen Eindruck des neuen A1200.

Dem Trend des Desktop-Dynamite-Bundles folgend zögerten viele Publisher aus Angst vor zumindest anfangs schwachen Verkaufszahlen, AGA-exklusive Spiele zu entwickeln. Aus diesem Grund wurden die meisten Titel lange so designt, dass sie auch auf den älteren Amigas liefen und auf AGA-Geräten nur etwas besser aussahen. Als jedoch immer mehr A500-Besitzer auf einen A1200 umrüsteten, änderte sich das. Die ersten echten AGA-Exklusivspiele erschienen im November 1993. *Overkill* war ein *Defender*-Klon, der seine Grafik der Amiga-Demoszene zu verdanken hatte. Jeder Level bestand aus mehreren Ebenen mit butterweichem Parallax-Scrolling. Die Palette aus 16,8 Millionen Farben sorgte für Hintergründe mit psychedelischen Effekten. Das Spielprinzip bot im Grunde keine Neuerungen, und die Sprites konnten auch nicht ganz überzeugen – dennoch bewies *Overkill* erstmals, was der A1200 tatsächlich auf dem Kasten hatte.

Später im Jahr präsentierte das auf Amiga spezialisierte Studio Team 17 die erste AGA-Killer-App. *Alien Breed II* war sowohl für Geräte mit dem originalen Chipset (OCS) als auch AGA-Systeme erhältlich. Letztere Version erschien allerdings zuerst und enthielt zahlreiche Vorteile gegenüber dem OCS-Gegenstück. Die Farben verhalfen dem A1200 zu abwechslungsreicheren Levels, während das verbesserte Sprite-Handling Team 17 ermöglichte, wahre Aliens-Heerscharen gleichzeitig auf den Bildschirm zu bringen. *Alien Breed II* wurde dadurch auf dem Amiga 1200 zwar schwieriger, bot aber auch ein intensiveres Spielerlebnis.

Nach *Alien Breed II* fanden weitere Exklusivtitel auf den Amiga 1200 – doch das reichte nicht, um die Hardware-Verkäufe ausreichend anzukurbeln. Für einen normalen Bürocomputer war er im Vergleich zu 386- und 486-PCs zu teuer, als Spielesystem fehlte ihm die Vielfalt an AAA-Titeln, die die japanischen Konsolen zu bieten hatten. Einige Erfolge konnte der Amiga 1200 in der Animationsbranche feiern. So entstand unter anderem die CGI für die erste Episode von Babylon 5 auf dieser Plattform. Das sowie die Beliebtheit unter seinen Fans war aber nicht genug, um sich, wie noch der Amiga 500, gegen die Mitbewerber durchzusetzen. Der Amiga 1200 war der zweiterfolgreichste Amiga, aber mit gewaltigem Abstand hinter dem Amiga 500.

1994 fiel es Commodore immer schwerer, liquide zu bleiben. Sie hatten ihre Gewinne in diverse innovative, aber erfolglose Projekte investiert und dadurch so viel Geld verloren, dass sie ihre Schulden kaum noch bedienen konnten. Die Gerüchte gehen so weit, dass die amerikanische Regierung angeblich die Verkäufe des Amiga CD32 einstellen ließ, weil



» *OnEscapee* erinnerte an *Flashback*.



» *Alien Breed* war eines der besten A1200-Exklusivspiele.

Commodore nicht für die Kosten eines Gerichtsverfahrens aufkam. Gleichzeitig stellte die Regierung der Philippinen hunderte Geräte sicher, da Commodore einer Fertigungsstätte noch Geld schuldete.

Am 29. April 1994 war es soweit: Commodore meldete Konkurs an und stellte sämtliche Geschäftsvorgänge ein. Der deutsche PC-Hersteller Escom kaufte 1995 die Rechte von Commodore und brachte den Amiga 1200 wieder in den Handel. Im Vergleich mit der neuen PlayStation und dem Saturn war er allerdings zu teuer. Auch sonst schien Escom die Plattform nicht wirklich ernst zu nehmen – damit schien das Ende des Amiga 1200 endgültig besiegelt.

Der Konkurs Commodores hatte allerdings nicht zur Folge, dass nun keine Spiele mehr für den Amiga entwickelt wurden. Der Computer konnte eine enorm aktive Benutzerbasis vorweisen, mit neuer Software dafür war immer noch gutes Geld zu verdienen. Man kann sogar sagen, dass einige der besten Spiele für den Amiga 1200 erst nach dem Untergang von Commodore erschienen, zum Beispiel Worms.

Mehrere Dritthersteller entwickelten Upgrades für den Amiga 1200, die sowohl die Hardwareleistung erweiterten als auch die Benutzerfreundlichkeit erhöhten. Externe CD-ROM-Laufwerke wurden veröffentlicht (Commodore hatte selber eines geplant, während der Entwicklung des CD32) und der Prozessor wurde durch Erweiterungen auf eine Stufe mit dem 68030, 68040 und 68060 gebracht. Insbesondere letztere Extras waren essentiell für Besitzer eines Amiga 1200 – sie ermöglichten Spiele, die 1992 nicht vorstellbar gewesen waren. *Alien Breed 3D* läutete eine Welle von *Doom*-Klonen auf dem Amiga ein. Egoshooter erhielten durch die Erweiterungskarten (die auch weiteres RAM mit sich brachten) einen riesigen Leistungsschub. *Alien Breed 3D II, Genetic Species* und *Breathless* sahen in Verbindung mit der Zusatzhardware großartig aus, selbst eine perfekte Konvertierung von *Quake* schaffte es auf den Computer.

Dank des CD-ROM-Laufwerks war zudem die komplette CD32-Bibliothek kompatibel, größere Spiele mit Sprachausgabe und FMV-Cutscenes waren kein Problem mehr. Viele Publisher wie Vulcan Software begannen damit, ihre Titel exklusiv auf CD zu veröffentlichen. Magazine wie *Amiga Games CD-ROM* oder die britische *Amiga Format* und *CU Amiga* legten ihren Heften nun CDs mit Demos und Shareware-Versionen bei.

Trotz des Commodore-Niedergangs wurden auf diese Weise bis ins Jahr 1998 professionelle Amiga-Spiele entwickelt und verkauft. Team 17 holten mit ihren *Alien Breed 3D*-Spielen das Maximum aus der Hardware heraus und lieferten mit *Worms: Director's Cut* einen exklusiven Amiga-Titel ab. Die Bitmap Brothers veröffentlichten 1996 eine AGA-Version von *The Chaos Engine 2*. Im selben Jahr erschien auch das SNK-inspirierte *Fightin' Spirit* auf Amiga CD-ROM. Psygnosis brachte das eher unbekannte *All New World of Lemmings,* das Point-and-click-Spiel *Big Red Adventure* wurde vom PC auf Amiga CD portiert.

Nicht zu vergessen ist außerdem die höchst produktive Shareware-Community, die hunderte toller AGA-Spiele und -Demos entwickelte. Unzählige guter Spiele kamen auf den Amiga – da aber PlayStation und Nintendo 64 den Markt dominierten, blieben viele von ihnen abseits der Fanszene unbemerkt.

Mittlerweile sind die Zeiten des 32-Bit-Computers natürlich längst vorüber. Trotzdem ist es ein Wunder, wie lange sich der Amiga 1200 nach dem Ende von Commodore noch halten konnte. Bis Ende 1997 erschien in Deutschland die Zeitschrift *Amiga Games* (wenn auch zuletzt nur als Beilage des *Amiga Magazin*), in UK hielten sich die Spielemagazine noch länger: Die *CU Amiga* veröffentlichte ihre letzte Ausgabe im August 1998, die *Amiga Format* konnte sich sogar bis Mai 2000 (und damit sechs Jahre länger als der Hersteller des Amiga) halten. Seine lange Lebensspanne hatte das Gerät vor allem seinen Fans und den Entwicklern zu verdanken. Sie waren sich beide sicher, dass mehr Potential in ihm steckte. Ihre Unterstützung machte den Amiga 1200 zu einem Heimcomputer mit unbekannten Perlen, die für Retrospieler viele Entdeckungen oder auch einen willkommenen Nostalgietrip bereithalten.

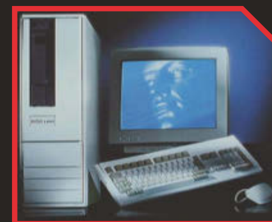


» *Quake* auf einem aufgerüsteten A1200.

NACH DEM 1200

Der A1200 war der letzte populäre Amiga-Computer, er war aber nicht die letzte Amiga-Hardware. Escom veröffentlichte 1996 den A4000T – einen erweiterten Amiga 4000 in einem Tower- anstatt Desktop-Gehäuse, der noch kurz vor dem Ende von Commodore entworfen worden war. Der A4000T fand hauptsächlich bei Entwicklern und Journalisten Absatz. Da er nie beworben wurde, verkaufte Escom vermutlich lediglich etwa 2.000 Stück.

In den späten 90ern gab es mehrere Anläufe, neue Amiga-Hardware auf den Markt zu bringen, doch es blieb bei den Planungen. Im Jahr 2002 produzierte Eyetech dann den AmigaOne, einen PowerPC-basierten Amiga, der offiziell von der Amiga Inc. genehmigt wurde. Der Computer mit dem Betriebssystem Amiga OS 4 wurde bis 2005 hergestellt. Seit 2012 erhältlich ist der AmigaOne X1000 von A-Eon Technology.



» Escoms A4000T war ein erweiterter Amiga 4000 mit Tower-Gehäuse.



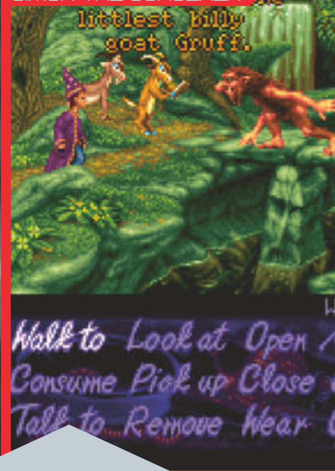
AMIGA TOP-10-SPIELE



WORMS: DIRECTOR'S CUT



ALIEN BREED



SIMON THE SORCERER

WORMS: DIRECTOR'S CUT

- » **ERSCHIENEN:** 1997
- » **PUBLISHER:** TEAM 17
- » **ENTWICKLER:** TEAM 17
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** ALIEN BREED II

Es wäre ein Unding, zehn Topspiele für den Amiga vorzustellen, ohne *Worms* zu erwähnen. Dieser Exklusivtitel war für Team 17 der perfekte Abschied von einer Plattform, die das Studio so lange mit tollen Spielen unterstützt hatte. Es ist kein Wunder, dass es für viele Fans als das beste A1200-Spiel gilt: Es hat tolle 2D-Grafiken, gut designte Karten und wahrlich innovative Waffen – niemand wird wohl den Moment vergessen, als er zum ersten Mal eine „Alte Frau" auf einen wehrlosen Kontrahenten hetzte. Das humorige Spielprinzip hat sich bis heute gehalten, mittlerweile gibt es die Reihe auch auf Mobilgeräten.

FIGHTIN' SPIRIT

- » **ERSCHIENEN:** 1996
- » **PUBLISHER:** NEO SOFTWARE PRODUCTIONS
- » **ENTWICKLER:** LIGHT SHOCK SOFTWARE
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** BLACK VIPER

Diverse Versionen von *Street Fighter II* erschienen für das Commodore-Gerät. Ihnen allen war jedoch gemein, dass sie die Arcade-Steuerung nicht perfekt auf den Heimcomputer portierten. Bessere Arbeit leistete Light Shock Software, die Entwickler von *Fightin' Spirit*. Das schicke Prügelspiel konnte eine gute Auswahl an Gegnern, eine lachhaft billige Story und einige gute Special Moves vorweisen. Viele der Charaktere können sich in gefährliche Tiere verwandeln, was den Comedy-Anteil weiter aufwertet. *Super Street Fighter II Turbo* mag besser ausgesehen haben, aufgrund der simpleren Steuerung ist *Fightin' Spirit* aber zumindest auf dem A1200 das bessere Spiel.

ALIEN BREED 3D

- » **ERSCHIENEN:** 1995
- » **PUBLISHER:** OCEAN
- » **ENTWICKLER:** TEAM 17
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** SUPER FROG

Da sich auf dem PC *Doom* als äußerst populär erwies, wollte auch Team 17 auf den Egoshooter-Zug aufspringen. Ihr erstes 3D-Actionspiel für den A1200 hörte auf den Namen *Alien Breed 3D* – und obwohl ee einige Probleme hatte, handelt es sich vermutlich um den besten Titel seiner Art auf dem Amiga. Das kleine Fenster für die eigentliche 3D-Grafik war jedoch eine Motivationsbremse, auch wenn einige behaupten, es hätte die Atmosphäre erhöht. Auf der Pro-Seite stehen jedoch ein gut strukturiertes Leveldesign, eine großartige Optik und grausame Tode, die dem Vorbild *Doom* in nichts nachstanden. Auf einem leistungsfähigen System blieb *Alien Breed 3D* unerreicht.

T-ZER0

- » **ERSCHIENEN:** 1999
- » **PUBLISHER:** PXL COMPUTERS
- » **ENTWICKLER:** CLICKBOOM
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** NAPALM

Für viele war *T-Zer0* der ausschlaggebende Grund, ihren Amiga 1200 aufzurüsten. In Verbindung mit einem CD-ROM-Laufwerk und Extra-RAM war das Gerät dazu in der Lage, den schönsten Horizontalshooter abzuspielen, den es jemals auf einem Commodore-Computer gab. *T-Zer0* ist umwerfend! Die biomechanischen Levels, die mit Kugeln und animierten Hintergründen zugekleistert werden, waren sowohl aus technischer als auch künstlerischer Sicht exzellent. Neben der Bombastgrafik hatte *T-Zer0* aber auch ein gutes Spiel zu bieten. Auf den ersten Blick war es ein *R-Type*-Klon – die Besonderheit waren jedoch seine „Powerdowns", die das Gegenteil zu den üblichen Power-ups darstellten.

SIMON THE SORCERER

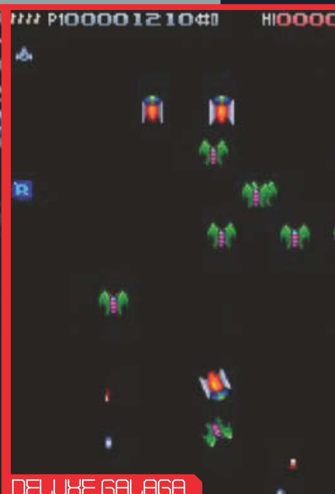
- » **ERSCHIENEN:** 1993
- » **PUBLISHER:** ADVENTURE SOFT
- » **ENTWICKLER:** SIMON WOODROFFE
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** WAXWORKS

Auf dem Amiga waren zwar zahlreiche großartige Point-and-click-Adventures verfügbar, doch nur wenige wurden auch an den AGA-Chipsatz und dessen bessere Grafik angepasst. Eine der Ausnahmen war Adventure Softs *Simon the Sorcerer*, das nicht nur mit einer prachtvollen Grafik, sondern auch fantastischen Sprachaufnahmen und wundervollen Puzzles überzeugte, die euch einiges an Hirnschmalz abverlangten. Lasst euch nicht davon irritieren, dass es kein LucasArts-Logo trägt – *Simon the Sorcerer* ist ein nahezu perfektes Point-and-click-Adventure.



FIGHTIN' SPIRIT


T-ZERO



DELUXE GALAGA